

Planspiel. Die Menschenrechtsdiskussion in der Paulskirche

Dokumentation einer Unterrichtseinheit (Geschichte, Sozialkunde)

Uta Usener
Sekundarschule Hemingwaystraße (Halle)

Inhalt

Übersicht

Darstellung der Ziele und
Aufgaben sowie der Ergebnisse
und Empfehlungen

Strukturierte Gesamtplanung des
Unterrichtsprojektes

Anlagen

Entwicklung, Erprobung und Evaluation grundlegender
Handlungsstrategien zur Förderung selbstwirksamen
Handelns
PROGRAMMELEMENT SACHSEN-ANHALT



Demokratielernen im Unterricht

Übersicht

Beteiligte Fächer	Geschichte, Sozialkunde
Thema bzw. Unterrichtseinheit	Planspiel. Die Menschenrechtsdiskussion in der Paulskirche

Schulform	Sekundarschule, Realschulbildungsgang
Schuljahrgang	8
Schule	Sekundarschule Hemingwaystraße (Halle)
WWW-Adresse	im Aufbau
beteiligte Lehrkräfte	Uta Usener
Kontakt	Sekundarschule Hemingwaystraße Hemingwaystraße 1 06126 Halle Tel.: 0345 (6875129) Fax: 03949 (6875155) webmaster@heinrich-heine-ganztagsschule.de uusener@web.de

Schülerzahl	28 Schülerinnen und Schüler
Zeitlicher Umfang	3 Unterrichtsstunden
Lernorte	Schule

Bezug zu den Rahmenrichtlinien	<i>Geschichte:</i> Einbettung in den mit acht Unterrichtsstunden angesetzten Längsschnitt „Geschichte der Menschen und Bürgerrechte“, Inhalt: Bürgerrechte als Beteiligungsrechte am Staat, Grundrechtsdiskussion in der Paulskirche 1848, Dreiklassenwahlrecht, Frauenwahlrecht <i>Sozialkunde:</i> Lernfeld „Recht“, Inhalt „Menschenrechte“, Methode „Planspiel“
Ziele	Die Schülerinnen und Schüler <ul style="list-style-type: none"> - wissen, dass Bürgerrechte keine Selbstverständlichkeit sind, sondern in Vergangenheit und Gegenwart erkämpft und verteidigt werden mussten bzw. müssen, - erkennen, dass persönlicher Mut und Zivilcourage wesentliche Voraussetzungen für die Umsetzung von Bürgerrechten sind, - wissen, dass Menschen- und Bürgerrechte Veränderungen unterliegen, - versetzen sich in verschiedene Rollen und lernen so die Multiperspektivität historischer Ereignisse begreifen, - trainieren die Gewinnung und Verarbeitung von Informationen und erweitern damit ihre Kommunikationskompetenz.

<p>Fachliche und methodische Lernvoraussetzungen für die Durchführung</p>	<p>Die Schülerinnen und Schüler</p> <ul style="list-style-type: none"> - besitzen Kenntnisse über Menschenrechte als Freiheitsrechte des Einzelnen, - kennen die Erklärung der Menschen- und Bürgerrechte der französischen Revolution, - kennen Gruppenarbeit als Sozialform des Unterrichts und - sind in der Lage, Informationen aus Texten, Textquellen und Bildquellen zu gewinnen.
<p>notwendige Rahmenbedingungen</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Doppelstunde für die Spielphase des Planspiels
<p>Ergebnisse und Empfehlungen</p>	<p>Die Schülerinnen und Schüler</p> <ul style="list-style-type: none"> - erwarben einen zieladäquaten fachlichen Lernzuwachs, - stärkten ihre Kooperations- und Konfliktfähigkeit, - übten sich im Lösen von Problemen und Finden von Alternativen und - verbesserten ihre methodischen Fähigkeiten. <p>Vordergründig zu empfehlen ist</p> <ul style="list-style-type: none"> - eine präzise Vorbereitung des Planspiels durch die Lehrkraft, - die Einrichtung leistungsheterogener Spielgruppen und - ein direkter Anschluss der Reflexionsphase an die Spielphase.

Darstellung der Ziele und Aufgaben

In den Rahmenrichtlinien (RRL) für das Fach Geschichte an Sekundarschulen ist für den Schuljahrgang 8 der Längsschnitt „Geschichte der Menschen- und Bürgerrechte“ als wichtiger Beitrag dafür ausgewiesen, die Schülerinnen und Schüler zum Beurteilen des universellen Anspruchs der Menschenrechtserklärungen und ihrer faktischen Einschränkungen sowie zum Formulieren einer eigenen Stellungnahme zum Anspruch der europäischen Menschenrechte, auch für andere Kulturen gültig zu sein, anzuregen. Im Rahmen dieses Längsschnittes wird unter der Thematik „Bürgerrechte als Beteiligungsrechte am Staat“ die Grundrechtsdiskussion in der Paulskirche (Frankfurt am Main) als ein zentraler Inhalt ausgewiesen. Im Jahre 1848 versammelten sich dort fast 600 gewählte Vertreter des Volkes, um über die Verfassung eines neuen deutschen Staates zu beraten und Grundrechte auszuhandeln.

Für die Behandlung dieses Ausschnittes der historischen Wirklichkeit entwickelten, erprobten und evaluierten wir im Rahmen unserer Mitarbeit im BLK-Programm „Demokratie lernen und leben“ das hier dokumentierte, drei Unterrichtsstunden umfassende **Planspiel „Die Geschichte der Menschen- und Bürgerrechte“**, bei dem sich ein fächerübergreifender Ansatz anbot, da Menschen- und Grundrechte auch im Sozialkundeunterricht behandelt werden.

Das Planspiel stellt ein Simulationsverfahren dar, bei dem über reduzierte Komplexität an umfassende Sachverhalte herangeführt wird, indem ein vereinfachtes Modell der Realität entsteht, bei dem aber alle grundlegenden Eigenschaften erhalten bleiben. Durch die Simulation von Entscheidungsprozessen wird die Wirklichkeit anschaulich und transparent (vgl. Peterßen 1999). Dass es dabei tatsächlich zu einer Entscheidung kommt, ist ebenso zentral wie die Tatsache,

- dass die Konfliktaustragung gruppenweise erfolgt, somit also Aushandlungsprozesse der Entscheidungsphase vorgelagert sind, und dass
- eine Kette von Entscheidungen enthalten ist (innerhalb der Gruppe, zwischen den Gruppen, über das Problem, nach einer Reaktion).

Indem die Schülerinnen und Schüler bestimmte vorgegebene soziale Rollen übernehmen, dabei spezifische Positionen, Institutionen, Organisationen oder Interessengruppen repräsentieren und im Rahmen entsprechend festgelegter Regeln handeln, lernen sie das

- Austragen von Konflikten,
- Erkennen von Interessengegensätzen,
- Analysieren von Situationen,
- Definieren von Problemen,
- Formulieren von Zielen,
- Identifizieren realisierbarer Zielsetzungen,
- Durchschauen von Zusammenhängen und
- Treffen von Entscheidungen

(Massing 2004, S. 167).

Bei der Behandlung der Thematik „Geschichte der Menschen- und Bürgerrechte“ bietet sich diese Methode an, weil dadurch sichtbar gemacht werden kann,

- dass Bürgerrechte keine Selbstverständlichkeit sind, sondern in der Vergangenheit und Gegenwart erkämpft und verteidigt werden mussten bzw. müssen,
- dass persönlicher Mut und Zivilcourage wesentliche Voraussetzungen für die Umsetzung dieser Rechte sind,
- wie zum Zeitpunkt der Nationalversammlung in der Paulskirche (1848) die politischen Interessenlagen, Machtstrukturen, Entscheidungszwänge aber auch -möglichkeiten gegeben waren.

Der für diese Methode üblichen dreigliedrigen Struktur entsprechend, erfolgte der Einstieg in die hier dokumentierte Unterrichtseinheit mit der einstündigen **VORBEREITUNGSPHASE**, der die akribische Vorbereitung durch die Lehrkraft, einschließlich der Erarbeitung von Spiel-, Informations- und Gestaltungsmaterial, vorgeschaltet war.

Zunächst erfolgte die ausführliche Einführung in das mit dem geplanten Spiel verbundene Anliegen. Dazu machte die Lehrkraft den Schülerinnen und Schülern transparent,

- wie das Planspiel in die aktuelle Unterrichtseinheit eingebettet ist bzw. in welchem Zusammenhang es dazu steht,
- worum es in dem Spiel geht, welche Gruppen es gibt und welche Rollen vorgesehen sind,
- wie der Ablauf des Spiels strukturiert ist und mit welchen Aufgaben die Mitspielenden konfrontiert werden.

Im Anschluss eigneten sich die Schülerinnen und Schüler die für das Spiel notwendigen Kenntnisse in einer Einzelarbeitsphase an, indem sie die von der Lehrkraft gefertigte Informationskarte lasen und sich im Lehrbuch über die Hintergründe der Einberufung der Nationalversammlung gründlich informierten. Im Anschluss an die Bildung von leistungsheterogenen Spielgruppen machten sich die Gruppenmitglieder mithilfe der Rollenkarten mit ihren gruppenspezifischen Rollenbeschreibungen und -aufgaben vertraut und klärten Verständnisprobleme unter Hinzuziehung des Lehrbuchs, ausliegender Materialien oder im Gespräch mit der Lehrkraft. Sie erweiterten damit ihre Fähigkeit Informationen aufzunehmen, auszuwerten und zu verarbeiten.

Zum Auftakt der eigentlichen **SPIELPHASE** diskutierten die Gruppenmitglieder auf der Basis der zusammengetragenen Informationen ihre Rollensituation und die zu vertretenden Standpunkte sowie zu verfolgende Ziele. Sie legten eine Strategie für die Umsetzung der Ziele fest, einigten sich über die Modalitäten ihrer Kompromissbereitschaft und wogen Möglichkeiten des Verbündens mit anderen Fraktionen ab. Die zentralen Punkte wurden auf Flugblättern festgehalten, die zu Beginn der Interaktionen zwischen den Gruppen an den Wänden des simulierten Versammlungsraumes ausgehängt wurden.

Die Gruppen setzten sich entsprechend der wirklichen Anordnung der Fraktionen in der Nationalversammlung zusammen und verfolgten zur Einstimmung die kurze inhaltliche Einführung in die historische Situation durch die Lehrkraft, die in der simulierten Versammlung die Rolle des Präsidenten einnahm. Sie nahmen erste Kontakte zu den anderen Gruppen auf, informierten sich über deren Standpunkte und Zielsetzungen und spiegelten diese mit den eigenen Zielsetzungen. Sie modifizierten teilweise ihre Strategien, tasteten mögliche Bündnisse ab und versuchten bereits zaghaft, Kompromisse anzubahnen. In dieser Phase war vor allem die Fähigkeit der Schülerinnen und Schüler gefragt, in ihrer sozialen Gruppe zu agieren und dabei sensibel zu kommunizieren und zu kooperieren. Das Abwägen von strategischen Varianten förderte die Bereitschaft und das Vermögen, in Alternativen zu den-

ken und Probleme zu lösen sowie das Vermögen, Wege zur Verwirklichung eigener Ziele zu suchen.

Nachdem die Gruppenmitglieder im Ergebnis dieser Interaktionen ihre Position endgültig festgelegt und sich auf eine entsprechende Strategie geeinigt hatten, trug jede Gruppe, vertreten durch einen zuvor benannten Gruppensprecher, die Vorschläge zur Ein- oder Nicht-einführung der Menschenrechte in die Verfassung des neuen deutschen Staates vor. Das Ziel bestand nun darin, eine Entscheidung über die Integration von Menschenrechten in die Verfassung herbeizuführen – entweder durch Einigung zwischen den einzelnen Gruppen oder durch einen von dem Präsidenten herbeigeführten Mehrheitsentscheid.

Das Planspiel fand seinen Abschluss in der nicht minder wichtigen **REFLEXIONSPHASE**, die sich unmittelbar an die Spielphase anschloss. Wichtig war zunächst, die Schülerinnen und Schüler von dem Verkörpern der Rollen zu distanzieren – geeignet erschien eine kurze Diskussion der Eindrücke zu dem Ablauf des Planspiels und zu der Nähe zum wirklichen Ablauf der Nationalversammlung. Anschließend stiegen die Schülerinnen und Schüler in die tiefere inhaltliche Problematisierung des Planspiels ein und erörterten,

- welche Positionen die einzelnen Gruppen vertraten,
- wie sich die Diskussion aufgebaut hat,
- was die wichtigsten Ergebnisse waren,
- wie nahe das Spiel an der Wirklichkeit dran war und welche Spielhandlungen realistisch waren,
- welche Spielhandlungen nicht realistisch waren und warum,
- welche Bezüge sich zur Gegenwart herstellen lassen.

Zum Abschluss schätzten die Schülerinnen und Schüler die Eignung des Planspiels gemessen an den erreichten Zielen sowie den konstatierten Schwächen und Stärken ein.

Darstellung der Ergebnisse

Das Planspiel war geeignet, die gestellten Unterrichtsziele zu erreichen. Für die Schülerinnen und Schüler war es die erste Gelegenheit, sich in der Anwendung dieser Methode zu erproben. Die akribische Vorbereitung der Unterrichtseinheit und die gründliche Einführung der Lernenden in ihre Planspielrollen konnte sich bewähren – es gelang den Schülerinnen und Schülern, sich in die Rollenbeschreibungen und gruppenspezifischen Positionen einzudenken und den Spielverlauf wirklichkeitsnah zu gestalten. Nur punktuell musste die Lehrkraft steuernd eingreifen.

Da es sich bei dem Planspiel um eine handlungsorientierte Methode handelt, das entsprechende Fachwissen jedoch nicht zuvor im Unterricht aufbereitet worden war, war es notwendig, in die Vorbereitungsphase einen lehrgangsähnlich organisierten Stundenabschnitt zu integrieren, in dem sich die Schülerinnen und Schüler die wichtigsten Informationen über die Nationalversammlung in der Paulskirche aneigneten. Im Wechselspiel aus Selbststudium, gemeinsamem Vergewissern über die gruppenspezifischen Rollenzuschreibungen und ergänzendem Informieren aus zusätzlichen Materialien bzw. durch die Lehrkraft gelang es den Schülerinnen und Schülern, sich auf die anspruchsvolle Spielphase gut vorzubereiten.

Im ersten Abschnitt der Spielphase, der der Meinungs- und Willensbildung innerhalb der Gruppen den Rollenkarten entsprechend diente, stellten die Schülerinnen und Schüler eindrucksvoll ihre Bereitschaft und Fähigkeit, in Gruppen mitzuarbeiten, sowie ihre Kooperationsfähigkeit und Konfliktfähigkeit unter Beweis. Die leistungsstärkeren waren darum bemüht, die leistungsschwächeren zu integrieren und ihnen Wege für eigene Erfolgserlebnisse zu

ebnen, so dass alle Gruppenmitglieder eine hohe Motivation aufbauen und aufrechterhalten konnten.

Sehr hohe Ansprüche mussten die Schülerinnen und Schüler beim Interagieren zwischen den Gruppen und in der Phase des nochmaligen Nachjustierens der Gruppenposition erfüllen. Das Aushandeln und Abwägen der eigenen Positionen erforderte ihr ganzes kommunikatives Geschick. Hier wurde ihr Vermögen gefordert und gefördert, in Alternativen zu denken und Probleme konstruktiv zu lösen.

Im letzten Abschnitt der Spielphase wurde eine Einigung zwischen den Fraktionen herbeigeführt und eine Entscheidung zu einer Verfassung mit Grundrechten getroffen. Während die von den Gruppenmitgliedern bestimmten Sprecher die Lösungsvorschläge vortrugen, beobachteten die anderen Schülerinnen und Schüler jeweils den Sprecher einer anderen Gruppe und erfassten, welche Strategie dieser verfolgte und mit welchem Nachdruck und Geschick er diese zu vertreten suchte.

Der Übergang in die Reflexionsphase erfolgte fließend, wobei zunächst die Schwierigkeit spürbar wurde, sich von dem Rollenspiel zu lösen. Hier erwies sich die kurze Diskussion zu den ersten Eindrücken der Schülerinnen und Schüler als gute Strategie des „distanzierenden Abkühlens“ vom Handeln hin zum reflektierenden Denken. Bei der anschließenden inhaltlichen Problematisierung erwies sich die Nähe zur historischen Wirklichkeit der Nationalversammlung als Kriterium für den Erfolg des Planspiels.

Empfehlungen für die Nachnutzung

Die Nachnutzung dieses Planspiels oder aber auch einer selbst entwickelten Variante ist aufgrund seines handlungsorientierten Charakters unbedingt zu empfehlen. Nicht nur die Methodenkompetenz der Schülerinnen und Schüler wird weiterentwickelt, auch die Sozialkompetenz erfährt einen Entwicklungsschub.

Die Phase der Einführung in das Planspiel ist von der Lehrkraft so präzise vorzubereiten, dass die nachhaltige Präsenz der Spielanforderungen bei den Schülerinnen und Schülern gesichert ist. Wichtig ist, bei der Erläuterung inhaltliche Klarheit zu sichern und die Ernsthaftigkeit des Spiels nicht in Frage zu stellen. Sehr wichtig ist es auch, den Schülerinnen und Schülern zu verdeutlichen, wie sich das Planspiel in die gesamte Unterrichtseinheit einbettet und welche Funktion es erfüllt.

Es sollten Spielgruppen gebildet werden, die bezogen auf ihre Leistung heterogen sind. So kann dem vorgebeugt werden, dass Gruppen, die ausschließlich aus leistungsstarken Lernenden bestehen, in der Entscheidungsrunde durchsetzungsstärker sind.

Die Reflexionsphase muss sich direkt an die Spielphase anschließen und zunächst ein Distanzieren von den Rollenhandlungen ermöglichen.

STRUKTURIERTE GESAMTPLANUNG

Zeitansatz	Beschreibung der Unterrichtsgestaltung (Inhalte, didaktisch-methodisches Vorgehen)	Anmerkungen
VORBEREITUNGSPHASE		
<p>1 Unterrichtsstunde (45 min)</p>	<p><u>Spieleinführung</u> Lehrkraft hat zuvor das Spiel vorbereitet, stellt Spiel-, Informations- und Gestaltungsmaterial zur Verfügung Lehrkraft stellt das Planspiel den Schülerinnen und Schülern ausführlich und gut vorbereitet vor <i>Wie wird das Planspiel in die Unterrichtseinheit eingebettet, in welchem Zusammenhang steht es dazu?</i> <i>Worum geht es in dem Planspiel?</i> <i>Welche Gruppen gibt es, welche Rollen sind vorgesehen?</i> <i>Wie ist der Ablauf des Spiels?</i></p> <p>Lehrkraft visualisiert die Aufgaben <i>Bildet eine Fraktion in der Nationalversammlung 1848!</i> <i>Diskutiert und formuliert eure Haltung zu den Grundrechten des deutschen Volkes, zum Wahlrecht und zum Charakter des neuen Staates!</i> <i>Entwickelt und gestaltet ein Flugblatt für die Bürger!</i></p> <p><u>Information</u> Schülerinnen und Schüler lesen die Situationskarte (Anlage 1) und informieren sich im Lehrbuch über die Einberufung der Nationalversammlung (Abgeordnete, Sitzverteilung, Entstehung von Fraktionen) Bilden der Spielgruppen</p> <p><u>Ausarbeitung</u> Schülerinnen und Schüler machen sich mit ihren gruppenspezifischen Rollenbeschreibungen (Anlage 2) und Aufgaben vertraut Klären von Verständnisfragen unter Heranziehung zusätzlicher Informationsquellen</p>	<p>Diese Phase muss so effektiv sein, dass die Aufgaben den Schülerinnen und Schülern nachhaltig bewusst bleiben.</p> <p>Anlage 1: Methodenblatt Planspiel Anlage 2: Situationskarte</p> <p>Geschichte plus 7/8, S. 160 ff.</p> <p>Die Rolle des Präsidenten wurde von der Lehrkraft übernommen.</p> <p>Anlage 3: Rollenkarten</p>

2 Unterrichtsstunden (Doppelstunde) 90 min	SPIELPHASE	
	<p><u>Meinungs- und Willensbildungsphase</u> (45 min)</p> <ul style="list-style-type: none"> Diskutieren der Rollensituationen und der durch die Gruppe zu vertretenden Standpunkte Festlegen der Gruppenstrategie, der Kompromissbereitschaft und der Möglichkeit des Verbündens mit anderen Gruppen Erstellen des Flugblattes – Festhalten der Grundzüge der zielbezogenen Redebeiträge der Gruppe <p><u>Interaktionsphase</u></p> <ul style="list-style-type: none"> Veröffentlichung der Flugblätter an den Wänden des „Versammlungsraumes“ Zusammensetzen der Gruppen nach der Anordnung der Fraktionen in der Nationalversammlung Auftakt durch eine kurze Einführung in die historische Situation (Forderungen, Bündnisse, Ziele) durch die Lehrkraft in der Funktion des Präsidenten Vortragen der Standpunkte und Zielsetzungen der einzelnen Gruppen Rückkopplung zur eigenen Gruppe – Gruppenmitglieder beraten zu den Standpunkten und Anliegen der anderen Gruppen, überprüfen und modifizieren ihre Gruppenstrategie Verbündungen, Kompromissssuche zwischen den verschiedenen Gruppen ... endgültige Klärung der Gruppenpositionen und der weiteren Strategie <p><u>Anwendungsphase</u></p> <ul style="list-style-type: none"> Vortragen der Positionen und Lösungsvorschläge durch je einen Gruppenvertreter Treffen der Entscheidung zu einer Verfassung mit Grundrechten 	<p>Anlage 4: Flugblätter</p> <p>Lehrkraft fungiert als Beobachter/Berater und steuert die Anzahl der Spielzüge mit Blick auf die zeitliche Begrenzung der Doppelstunde</p> <p>Requisiten, z. B. vergrößerte Fotos des Versammlungsraumes, eignen sich für die bessere Veranschaulichung</p> <p>Sollte keine Einigung möglich sein, führt der Präsident (Lehrkraft) eine Mehrheitsentscheidung herbei.</p> <p>Anlage 5: Grundrechte-katalog (Ergebnisse)“</p>
	REFLEXIONSPHASE	
<p>Distanzieren von der Rolle, die die Schülerinnen und Schüler gespielt haben, durch eine <u>kurze</u> Diskussion der ersten Eindrücke zu dem Ablauf des Planspiels und die Nähe zu dem wirklichen Ablauf der Nationalversammlung</p> <p>Inhaltliche Problematisierung des Planspiels</p> <ul style="list-style-type: none"> <i>Was waren die einzelnen Positionen und Argumente?</i> <i>Wie hat sich die Diskussion aufgebaut?</i> <i>Was waren die wichtigsten Ergebnisse?</i> <i>Wie nahe war das Spiel an der Wirklichkeit dran? Welche Spielhandlungen waren realistisch?</i> <i>Welche Spielhandlungen waren nicht realistisch und warum?</i> <i>Welche Bezüge lassen sich zur Gegenwart herstellen?</i> <p>Diskussion der methodischen Eignung des Planspiels gemessen an der Zielerreichung sowie den Schwächen und Stärken des Planspiels</p>		

Literaturverzeichnis

- Koltrowitz, Bernd (Hrsg.): Geschichte plus 7/8. Ausgabe Sachsen-Anhalt. Berlin 2000
- Kultusministerium des Landes Sachsen-Anhalt (Hrsg.): Rahmenrichtlinien Sekundarschule Schuljahrgänge 7 – 10 Geschichte. Magdeburg 1999 a
- Kultusministerium des Landes Sachsen-Anhalt (Hrsg.): Rahmenrichtlinien Sekundarschule Schuljahrgänge 8 – 10 Sozialkunde. Magdeburg 1999 b
- Massing, Peter: Planspiele und Entscheidungsspiele. In: Frech, Siegfried/Kuhn, Hans-Werner/Massing, Peter (Hrsg.): Methodentraining für den Politikunterricht. Schwalbach 2004
- Peterßen, Wilhelm H.: Kleines Methoden-Lexikon. München 1999

Anlagen

- Anlage 1: Methodenblatt Planspiel
- Anlage 2: Situationskarte
- Anlage 3: Rollenkarten
- Anlage 4: Flugblätter
- Anlage 5: Grundrechtekatalog (Ergebnisse)

Anlage 1: Methodenblatt Planspiel

Das Planspiel bietet die Möglichkeit, einen Konflikt zwischen verschiedenen Interessengruppen wirklichkeitsnah auszutragen und zu einer Entscheidung zu kommen. Die verschiedenen Gruppen müssen versuchen, durch sorgfältig überlegte und vorgetragene Gründe die anstehende Entscheidung in ihrem Sinne zu beeinflussen.

Thema „Die Menschenrechtsdiskussion in der Paulskirche“

I. Darstellung des Problems mit Situationskarte

II. Vorbereitung, Information und Ausarbeitung

1. Rollenarten: Wer war im Paulskirchenparlament?
2. Welche politischen Interessen vertraten die Abgeordnetengruppen in der Paulskirche?
3. Erarbeitung der Rollen entsprechend der Rollenkarten

Die einzelnen Gruppen denken darüber nach, wie sie ihre Interessen wirkungsvoll vertreten können. Sie entwickeln ihre Strategie, und denken auch darüber nach, wie sie die möglichen Argumente der anderen Gruppen entkräften können. Es besteht die Möglichkeit, innerhalb der Gruppe Mitglieder mit „Öffentlichkeitsarbeit“ zu betrauen.

Der Präsident der Paulskirchenversammlung ist gleichzeitig der Spielleiter. Je nach Spielerfahrung der Klasse kann die Lehrkraft oder eine Schülerin bzw. ein Schüler diese Aufgabe übernehmen.

Zunächst muss geklärt werden, wie lange die Sitzung dauern soll. Auch empfiehlt es sich, die Redezeit der einzelnen Gruppen festzulegen.

Es kommt darauf an, möglichst gute Argumente zu entwickeln, um die Mitglieder der anderen Gruppen zu überzeugen.

4. Unterbrechung der Versammlung

Da das Vorgehen der Gruppen geplant sein soll, sollte es eine „Beratungspause“ geben, damit sich die Gruppen beraten und ihre weitere Strategie überdenken können. Es besteht auch die Möglichkeit, sich mit einer anderen Gruppe zu verbünden, die den eigenen Interessen nahe kommt.

5. Abstimmung

Am Ende der zweiten Diskussionsrunde wird abgestimmt. Das Ergebnis soll eine Entscheidung über die Einführung der Menschenrechte und den Charakter Deutschlands herbeiführen.

III. Reflexion

Nach Möglichkeit sollte sich die Reflexion direkt an das Planspiel anschließen. Dabei sollten sowohl das Rollenverhalten als auch der Vergleich mit der historischen Wirklichkeit diskutiert werden.

Welche Spielhandlungen waren realistisch?

Welche wären 1848 möglich gewesen?

Warum kamen sie nicht zustande?

Mögliche Variation des Planspiels:

Da eine sehr große Klassenstärke das Planspiel erschwert, ist es möglich, dieses nach dem Fishbowl-Prinzip zu gestalten: Jede Gruppe legt einen Sprecher fest, der sie im Spiel vertritt. Das Spiel findet im „Fishbowl“ statt. Die anderen Schülerinnen und Schüler sind aktive Zuschauer und können jeder Zeit aktiv in das Spiel eingreifen (leerer Stuhl).

Anlage 2: Situationskarte

Situationskarte:

Wir schreiben das Jahr 1848.

Fast 600 gewählte Vertreter des deutschen Volkes – überwiegend aus dem Bürgertum – versammeln sich in der Frankfurter Paulskirche, um über die Gestaltung eines neuen deutschen Staates zu beraten.

Die alte Ordnung des Adels war mit der Märzrevolution (1848/49) zurückgedrängt worden. Obwohl diese erste Nationalversammlung nicht vom gesamten deutschen Volk gewählt worden war – Frauen und auch nicht „selbstständige“ Männer wie Dienstboten oder Arbeiter und Handwerksgesellen durften nicht wählen – waren die Hoffnung und Erwartung groß, dass es in Deutschland eine Verfassung geben würde, in der Menschenrechte verankert sind.

Die Diskussion der gewählten Abgeordneten über die Einführung von Menschenrechten und darüber, wie und von wem Deutschland zukünftig regiert werden sollte, wird in dem Planspiel nachgestellt.

Anlage 3: Rollenkarten

Die Rolle des Präsidenten als Leiter des Parlaments wurde durch die Lehrkraft ausgestaltet

KONSERVATIVE

Plätze **rechts** vom Präsidenten

Standpunkte:

- Erhaltung und Stärkung der alten Ordnung
- für eine starke Monarchie
- für die Beibehaltung der Kleinstaaterie mit den Rechten der Landesherren
- gegen ein Parlament
- Rechte des Adels bleiben erhalten
- für Vorherrschaft Preußens
- kleindeutsche Lösung
- gegen Wahlen oder für Dreiklassenwahlrecht nach preußischem Vorbild

LIBERALE

Plätze in der **Mitte** (zahlenmäßig stärkste Gruppe)

Standpunkte:

- für mehr wirtschaftliche Freiheiten und Rechte, schrittweise Demokratisierung
- Monarchie wird als Garant für öffentliche Ordnung gesehen
- gegen Rechte für Arbeiter
- mehr persönliche Freiheiten
- für eine Verfassung
- für konstitutionelle Monarchie (Parlament regiert mit König)
- für gleiche, allgemeine Wahlen

DEMOKRATEN

Plätze **links** vom Präsidenten

Standpunkte:

- organisieren sich schnell in regionalen Vereinen
- für Republik mit gewähltem Parlament
- für soziale Reformen
- Einbeziehung der unteren Schichten in das gesellschaftliche Leben
- für Verfassung mit Menschenrechten
- gegen Kleinstaaterie
- für gleiche, allgemeine Wahlen

FRAUEN

- durften nicht wählen und nicht gewählt werden
- durch den Kauf von Eintrittskarten erlangten sie Zugang zur Paulskirche und damit zur Nationalversammlung

erhielten Plätze **links** vom Präsidenten

Standpunkte:

- Versuch, sich gegen politische Bevormundung zu wehren
- wurden selbst von Demokraten ausgelacht
- für Einführung des Frauenwahlrechts

FRÜHE ARBEITERBEWEGUNG

- Anfänge einer selbstständigen politischen Organisation der Arbeiter
- noch eng mit demokratischen Kräften verbunden
- Arbeiter waren nicht im Parlament vertreten
- Forderungen wurden über Bittschriften an Nationalversammlung zum Ausdruck gebracht

Standpunkte:

- Handwerker forderten Schutzzölle aus Angst vor Konkurrenz
- für gleiche, allgemeine Wahlen

Anlage 4: Flugblätter

Wir Liberale fordern:

Der König soll weiter an der Spitze unseres Landes stehen. Dabei braucht er eine gute Beratung durch erfahrene Unternehmer und anerkannte Bürger.

Um sicher arbeiten zu können, brauchen wir eine Verfassung, die die Rechte und Pflichten eines jeden Menschen festschreibt.

Jeder Bürger unseres Landes soll wählen können.

Jeder Unternehmer soll seine Firma eigenständig auf-/ausbauen und führen können. Der Unternehmer bestimmt in seinem Unternehmen.

Die Steuern müssen so gering wie möglich sein, denn nur so kann der Unternehmer sein Geschäft erweitern und Arbeitsplätze schaffen.

Unternehmer brauchen Mitbestimmung in der Gesetzgebung.

Jeder Mensch in Stadt und Land soll selbst entscheiden, wie und wovon er lebt.

Tradition muss erhalten bleiben! (Konservative)

Für die Bewahrung der alten Ordnung!

Gegen Mitsprache so genannter Volksvertreter!

Frauen sollen ihrem Mann und den Kindern dienen und keine Politik machen!

Ein Bayer bleibt ein Bayer, ein Preuße bleibt ein Preuße – gegen Gleichmacherei im Land!

Der Landesherr und nicht der Pöbel bestimmt über die Zukunft eines Landes!

Anlage 5: Grundrechtekatalog (Ergebnisse)

Jeder erwachsene Deutsche kann wählen.

Frauen haben die gleichen Rechte bei der Wahl wie Männer.

Eine gewählte Regierung soll seinem Volk Rechenschaft ablegen.

Alle deutschen Bürger haben gleiche Rechte.

Meinungsfreiheit, Versammlungsfreiheit und Pressefreiheit sind für jeden Menschen zu gewähren.

Alle Menschen können frei über ihr Leben und ihre Arbeit entscheiden.

Jeder soll von seiner Arbeit leben können.

In Deutschland sollen alle Kleinstaaten unter einer gemeinsamen Regierung mit gleichen Rechten und Pflichten nach Wohlstand und Frieden streben.